



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE INGENIERÍA
DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA
INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN
COMPUTACIÓN GRÁFICA e INTERACCIÓN HUMANO
COMPUTADORA



MANUAL DE USUARIO

GRUPO DE TEORÍA: 05

SEMESTRE 2025-2

Objetivo

Diseñar, desarrollar e implementar dos atracciones para formar parte de una feria interactiva con una ambientación y dinámica inspiradas en el videojuego *Ultrakill*, siendo estas un salón de boliche y una jaula de bateo. Estas atracciones mostrarán la ambientación y elementos del nivel “Ship of fools” y del nivel “Cerberus” respectivamente.

Alcance del Proyecto

- Diseño conceptual de ambas atracciones basado en la estética y mecánicas de *Ultrakill*.
- Implementación de la pista de boliche y la jaula de bateo, incluyendo elementos decorativos temáticos.
- Desarrollo de animaciones que se ejecuten al interactuar con las atracciones

Controles

Moverse hacia adelante	W
Moverse hacia la izquierda	A
Moverse hacia atrás	S
Moverse hacia la derecha	D
Mover la cámara	Movimiento de mouse
Interactuar	E
Cámara en tercera persona	T
Cámara vista aérea	B
Ciclar cámaras de atracciones	C
Encender luz de Avatar	P

Para interactuar, al estar cerca de una mesa de una atracción, o en el caso del boliche y jaula de bateo, al estar cerca de la terminal, presionar la tecla “E”

